

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call **1-800-255-3700**

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le **1 800 255-3700**

Nintendo®

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957
Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com

75029A



Product recycling information:
visit recycle.nintendo.com
Information sur le recyclage
du produit : visitez
recycle.nintendo.com

PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.

STARFOX 64 3D

INSTRUCTION BOOKLET
MANUEL D'INSTRUCTIONS

NINTENDO 3DS™

PLEASE CAREFULLY READ THE NINTENDO 3DS™ OPERATIONS MANUAL BEFORE USING YOUR SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - 3D FEATURE ONLY FOR CHILDREN 7 AND OVER

Viewing of 3D images by children 6 and under may cause vision damage.

Use the Parental Control feature to restrict the display of 3D images for children 6 and under. See the Parental Controls section in the Nintendo 3DS Operations Manual for more information.

WARNING - SEIZURES

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions Altered vision

Eye or muscle twitching Involuntary movements

Loss of awareness Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - EYESTRAIN AND MOTION SICKNESS

Playing video games can result in eyestrain after a sustained period of time, and perhaps sooner if using the 3D feature. Playing video games can also result in motion sickness in some players. Follow these instructions to help avoid eyestrain, dizziness, or nausea:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, or every half hour when using the 3D feature, even if you don't think you need it. Each person is different, so take more frequent and longer breaks if you feel discomfort.
- If your eyes become tired or sore while playing, or if you feel dizzy or nauseated, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms, stop playing and see a doctor.

WARNING - REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints, or skin hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome or skin irritation:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, or arms become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - BATTERY LEAKAGE

The Nintendo 3DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo 3DS. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - RADIO FREQUENCY INTERFERENCE

The Nintendo 3DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo 3DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo 3DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. REV-E



© 1997-2011 Nintendo. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO 3DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES
DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.





STARTING A GAME

Load the game to bring up the title screen. Please also read Using Software → Using Game Cards in the Nintendo 3DS Operations Manual.

MAIN MENU

When the title screen appears, press **START** or **(A)** or tap the screen to bring up the main menu.

In this manual,  are screenshots from the top screen and  are from the bottom screen.

Current time/Battery level



Main Game	A single-player mode that progresses through the main storyline ▶ Page 12 . Note: The game saves automatically after each mission is cleared.
Battle	Up to four players can battle via Download Play. In single player, you can battle against computer opponents ▶ Page 17 .
Score Attack	A single-player mode that allows you to replay any mission you've played in the main game and shoot for the high score.
Training	Practice piloting the Arwing in training mode and the trial run.
Options	Adjust control settings and erase save data. Note: Erased save data cannot be recovered, so please be careful.

Note: Game progress is saved automatically, and there is only one save file.

STARTING THE MAIN GAME

After adjusting your control settings, you can practice training. After that, choose a mode to start the main game.

Note: In control settings, you can choose normal or invert up/down controls.

Main Game Modes

Nintendo 3DS	Balanced to complement the new gyro controls and the Circle Pad. Continues are available in this mode.
Nintendo 64	Re-creates the original challenge of Star Fox 64.
Expert	An ultrachallenging mode that's unlocked after fulfilling special conditions.

Note: Nintendo 64 and Expert modes do not use gyro controls [▶ Page 8](#).



Resuming a Saved Game

You can resume a saved game by choosing Saved Game. When starting a new game from the beginning, choose New Game (progress is saved) or Guest Game (progress is not saved). If you choose New Game, your Saved Game will be overwritten if you have one.

Note: The total score will be saved when playing a Guest Game.



Gyro Controls Warning

Gyro controls allow you to steer the Arwing by moving the Nintendo 3DS system. While using gyro controls, make sure there is ample space around you and hold the system firmly in both hands. Please refrain from moving the system around in an aggressive fashion.

ARWING CONTROLS

Descriptions in this manual generally refer to Type A control settings.

Circle Pad

- Turn
- Climb/Dive

Gyro Controls

You can also turn, ascend, and descend by moving the system. If the gyro controls feel out of alignment, return the unit to a neutral position and tap B.



Turn



Climb/Dive

Bottom Screen (Touch Screen)

- Receive messages (when available)

+Control Pad

- Somersault
- U-turn
- Change POV

Note: Change POV and U-turn are only available in all-range mode.

Top Screen



HOME HOME

- Display HOME Menu

Menu Options

- Make selection
- Confirm

- Cancel/Back
- Touch bottom screen Confirm selection

Note: You can close the Nintendo 3DS system while playing to enter Sleep Mode and reduce battery consumption. Open the system to exit Sleep Mode.

Y Button

- Launch/Detonate bombs

X Button

- Boost
- Somersault (while climbing)

Adjust 3D Intensity

- L Button
- R Button

- Tilt left and right
- Barrel roll (tap twice)

A Button

- Laser

B Button

- Brake
- U-turn (while climbing)

START

- Display pause menu

Alternate Vehicles (used in certain missions)

Landmaster (tank)

Controls are basically the same as the Arwing. Raise and lower the tank cannon with . Tilt the tank with L or R. Hover in midair by holding L+R.

Note: Doing a barrel roll in the Landmaster does not deflect enemy fire. Also, hovering and tilting the Landmaster uses the boost meter ▶ Page 10.



Blue-Marine (submarine)

Controls are basically the same as the Arwing. Press Y to fire torpedoes. The Blue-Marine cannot fire charge shots.



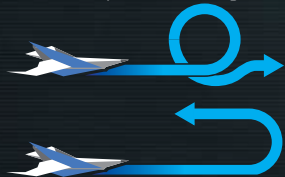
Quick Turns

If you hold **L** or **R** to tilt your vehicle while turning left or right, you will turn quickly.

Somersaults and U-Turns

If you use the Circle Pad to ascend while boosting, you'll do a somersault. If you ascend while braking, you'll do a U-turn. You can also press **+** to somersault and **-** to U-turn.

Note: U-turns only work in all-range mode.



Boost Meter

Boosting, braking, somersaults, and U-turns all use the boost meter. If the meter turns completely red, these techniques cannot be performed until the meter resets.

Charge Shots and Homing Shots

If you hold down **A**, the reticle's color will change. Press **A** again quickly to fire a powerful charge shot. Also, if you can find an enemy in your reticle while charging your laser, the reticle's color will change and you'll lock on to the enemy. If you press **A** or **Y** again quickly, your charge shot or bomb will track down the enemy.

Barrel Roll

Press **L** or **R** twice to do a barrel roll and repel enemy fire.



SCREENS

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

The top screen shows your vehicle, the Arwing (or the Landmaster or Blue-Marine), and the surrounding area. The bottom screen shows incoming messages and other information.

MISSION SCREEN (MAIN GAME)

Gold rings acquired ▶ Page 15

Shield gauge

The amount of damage your vehicle can take.

Current number of hits

Enemy shield gauge

Displayed when fighting a boss.

Targeting reticle
(direction of fire)



Shots pass through the two frames of the reticle.

Vehicles remaining

Boost meter

Bombs remaining

Radar

Displayed in all-range mode.

Wing status

If you take a lot of damage and a wing goes down, your laser returns to its initial state and your Arwing's performance decreases.



MAIN GAME

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Advance through the missions (planets) and progress through the main storyline. As Fox McCloud, you'll lead the Star Fox team into battle and fight your way toward the final showdown on Venom.

PROGRESSING THROUGH THE MAIN GAME

Progress through the story one mission at a time, starting on Corneria. A boss will appear at the end of most missions. Fulfill conditions such as defeating the boss to progress to the next mission. Depending on the actions you take, your route to Venom may vary. The missions, story elements, and difficulty may change depending on which route you take.

Stage Clear (Mission Complete and Mission Accomplished)

When you clear a mission, the number of hits you scored, the number of vehicles you have left, and the status of your teammates are displayed. Your shields and wings are also restored.

Note: The route you take changes depending on whether Mission Complete or Mission Accomplished is displayed after clearing each mission.



Total Hits

The total number of hits scored for all completed missions. You'll earn an extra vehicle for every 100 hits.



Map Screen

Before starting a mission, you can check your current route and state of progress on the map screen. Begin the next mission by selecting New Mission or Alternate Mission (if available) on the bottom screen.

Note: You can rotate the map with **[L]** and **[R]** and check your rankings with **[X]**.

Map and current route

The route's color shows its difficulty, getting harder in order of blue, yellow, and red. ▼ shows the next mission.

Mission information


The number shows the number of hits scored. The letters are the teammates remaining when the mission was cleared ▶ [Page 16](#).

Bottom Screen Options

New Mission	Start the next mission.
Alternate Mission	Change from a harder route to an easier route.
Last Mission	Restart the last cleared mission. When restarting, you'll lose one vehicle.
Main Menu	Return to the main menu (progress will be saved).



Current status

TOTAL HITS (total hits scored),
RECORD (high score), 
(number of Arwings remaining).

3D SCROLL MODE AND ALL-RANGE MODE

There are two kinds of modes within missions. They switch automatically depending on conditions.

3D Scroll Mode

Fly in one primary direction. If you fly through a checkpoint, you will continue from that point if you're shot down.



All-Range Mode

Fly in any direction. If you fly too far in one direction, you'll automatically do a U-turn.



Getting Shot Down and Game Over

When you take damage, your vehicle's shield gauge will decrease. If your shield gauge runs out, you'll be shot down, lose one vehicle, and have to restart the mission (or continue from a checkpoint). If you get shot down with zero vehicles remaining, it's game over.

Note: In Nintendo 3DS mode, you can continue after a game over.

If you get a game over and do not continue, your score and player name will be recorded in the rankings if you've achieved one of the top 10 scores.

ITEMS

These items appear in the main game missions. The container will appear if you receive an incoming message from R0864.



Silver Ring: Restores some of your shield gauge.



Shield Star: Restores most of your shield gauge.



Gold Ring: Restores some of your shield gauge. Collecting three will increase your shield gauge, and if you collect three more, you'll earn an extra vehicle.



Bomb: Adds one additional bomb to your total.



Laser: Upgrades your laser.



Wing Repair: Fixes downed wings.



Container: Shoot these to make various items appear.



Pause Menu

Press **START** during a mission to display the pause menu. You can restart the mission (which will cause you to lose one vehicle), check your controls, or return to the main menu.

Note: In Nintendo 64 mode, Expert mode, and a guest game, you cannot suspend your game in the middle of a mission.




Control options

From left to right, **○** up/down (normal or invert), gyro controls on/off, and reticle on/off. Tap the icon to change the setting.



YOUR TEAMMATES

In each mission, three teammates will fight at your side. The first letter of each teammate's name appears over each one in battle.

	[P] Peppy	Gives various advice on strategy and enemy weak points.
	[S] Slippy	During boss fights, Slippy analyzes the boss's shield gauge. If Slippy isn't around, the boss's shield gauge will not be displayed.
	[F] Falco	Falco is the key to finding alternate routes. If he's around, your chances of finding an alternate route are much higher.

Damaged Teammates

If a teammate's shield gauge is depleted, he will withdraw from the battle. Teammates who have withdrawn won't appear in the next mission (because their vehicles are under repair), so be careful. You can check the status of your teammates at any time on the pause menu.

Note: After a mission has been cleared, the shield gauge of your teammates who stayed in battle will be restored if you've scored enough hits.



BATTLE

ARMING
Fox
McCloud's
Fighter

Up to four players can compete in an all-range multiplayer battle. In single player, one player competes against three computer opponents. In Download Play, up to four friends within local wireless range can battle it out against each other using separate Nintendo 3DS systems.

DOWNLOAD PLAY

In Download Play, up to four players can play together using only one Game Card.

System with Game Card

From the main menu **▶ Page 6**, select Battle → Download Play. When the other players have joined via Download Play, select Start Game and the other players will download the necessary data.



Systems without Game Cards

From the HOME Menu, select Download Play → Open **1**. Next, tap Nintendo 3DS → Star Fox 64 3D **2**.



STARTING A BATTLE

After adjusting your control settings, decide whether or not to turn on gyro controls. Then choose the battle type from the following three:

Survival	Compete to be the last pilot flying. If multiple pilots are left when time runs out, the battle will go into overtime.
Point Battle	Score points by destroying your rivals. The first pilot to reach the set number of points wins.
Time Battle	Score points by destroying your rivals. The pilot with the most points when time runs out wins.

Battle Settings

Except for Player Icons and Shield Gauge, the player with the Game Card chooses the rest of the battle settings. Once the settings are decided, tap OK.

Time Limit/Points	Set the time limit or number of points needed to win.
Items	Set whether power-ups will appear in the game or not.
COM	Set the skill level of computer players (available when there are fewer than four total players).
Stage	Choose the battle stage. You can also set the stage to random.
Player Icons	Choose to display your opponents' icons always or only when nearby.
Shield Gauge	Skilled players can choose to play with a smaller shield gauge and challenge themselves against weaker players.



Power-Ups



Boxes marked with a ? (like the one above) will appear during battle if items are set to Power-Ups. Players will receive a random power-up after flying through a ? box. Press to use a power-up.

BATTLE SCREEN

Crown icon



Shows the player currently in first place.

Current rank

Player status

Displays shield gauge, current points, ranking, and item.



Item

Displayed when an item is acquired. Press to use an item.

Control options

The same options available in the main game pause menu

Page 15



Download Play Video/Photo Feature

When playing via Download Play, you can choose to have the inner camera show a live video feed and take pictures of you to display to the other players you have selected to play with. If you choose to participate in the video/photograph feature of Battle Mode, please note that photographs and videos may be taken of you and viewable by other player(s) in Battle Mode. If you do not want photographs or videos of you viewable by others, please do not participate in this feature by selecting No when asked if you would like the inner camera to show a live video feed and take pictures of you. We recommend that you do not participate in interactive game play with people that you do not know.

Note: You can also disable this feature in Parental Controls in the System Settings (on the Nintendo 3DS HOME Menu).

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MODE D'EMPLOI DE LA CONSOLE NINTENDO 3DS™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : LISEZ LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À UN JEU VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Fonction 3D destinée uniquement aux enfants de 7 ans et plus

Le visionnement d'images en 3D par des enfants de 6 ans et moins peut causer des problèmes de vision.

La fonction de contrôle parental est disponible pour restreindre l'affichage et le visionnement de telles images. Pour plus de détails, consultez la section sur le contrôle parental dans le mode d'emploi de la console Nintendo 3DS.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions
Problèmes de vision

Tics oculaires ou musculaires
Mouvements involontaires

Perte de conscience
Désorientation

Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Fatigue oculaire et nausée

Jouer à des jeux vidéo pendant une longue période de temps peut causer une fatigue oculaire et peut arriver plus rapidement si vous utilisez la fonction 3D. Pour certains joueurs, jouer à des jeux vidéo peut également causer la nausée. Suivez ces instructions pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements ou la nausée :

- Évitez de jouer pendant une longue période de temps. Il est conseillé aux parents de surveiller la durée des séances de jeu de leurs enfants.
- Prenez une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, ou à chaque 30 minutes si vous utilisez la fonction 3D, même si vous croyez ne pas en avoir besoin. Chaque personne est différente, alors prenez une pause plus ou moins longue en cas de malaise.
- Si vos yeux sont fatigués ou douloureux, ou si vous êtes étourdi ou nauséux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un de ces symptômes persiste, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, ou l'irritation de la peau :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo 3DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 3DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

⚠ AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo 3DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo 3DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo 3DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.



Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

CETTE CARTE DE JEU EST COMPATIBLE UNIQUEMENT AVEC LA CONSOLE NINTENDO 3DS™.



PERMET DES PARTIES MULTIJOUEUR SANS FIL À PARTIR D'UNE SEULE CARTE DE JEU.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou « d'archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.



COMMENCER UNE PARTIE

Démarrez le jeu pour faire apparaître l'écran titre. Veuillez également consulter : Utiliser les cartes de jeu dans la section → Utiliser les logiciels du mode d'emploi Nintendo 3DS.

MENU PRINCIPAL

Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur **START** ou sur **(A)** ou touchez l'écran tactile pour faire apparaître le menu principal.

Dans ce mode d'emploi,  indique les captures d'écran de l'écran supérieur et  les captures d'écran de l'écran inférieur.

Heure actuelle / Niveau de la batterie



Aventure	Un mode pour un joueur dans lequel vous devez progresser au fil de l'histoire principale du jeu ▶page 30 . Note : La partie est sauvegardée automatiquement chaque fois qu'une mission est réussie.
Combat	Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter via le mode téléchargement. En mode un joueur, vous pouvez affronter des ennemis contrôlés par l'ordinateur ▶page 35 .
Défi pointage	Un mode pour un joueur qui vous permet de rejouer aux missions que vous avez déjà effectuées en mode Aventure pour tenter d'obtenir le meilleur pointage.
Entraînement	Entraînez-vous à piloter l'Arwing durant une session d'entraînement et un vol d'essai.
Options	Cet écran vous permet de régler les paramètres des commandes et d'effacer les données de sauvegarde. Note : Soyez prudent, car les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

Note : La progression dans le jeu est sauvegardée automatiquement et un seul fichier de sauvegarde est créé.

DÉMARRER LE MODE AVENTURE

Après avoir choisi le type de commandes désiré, vous pouvez vous entraîner. Ensuite, choisissez un mode pour commencer l'aventure.

Note : À l'écran de sélection du type de commandes, vous avez le choix entre des commandes normales ou inversées pour monter ou descendre (axe vertical).

Modes de l'Aventure

Nintendo 3DS	Un mode optimisé pour l'utilisation du pad circulaire et de la fonction gyroscope. Des chances de continuer après la fin de partie sont également disponibles dans ce mode.
Nintendo 64	Ce mode propose la même difficulté que le jeu original sur Nintendo 64.
Expert	Ce mode particulièrement coriace est déverrouillé lorsque certaines conditions sont remplies.

Note : Les modes Nintendo 64 et expert n'utilisent pas la fonction gyroscope [▶page 26](#).



Reprendre une partie sauvegardée

Pour reprendre une partie sauvegardée, choisissez Sauvegarde. Pour démarrer une nouvelle partie depuis le début, choisissez Nouv. partie (votre progression sera sauvegardée) ou Invité (votre progression ne sera pas sauvegardée). Si vous choisissez Nouv. Partie, les données d'une partie sauvegardée plus tôt seront écrasées.

Note : Lorsque vous jouez en tant qu'invité, le pointage total sera sauvegardé.



Attention : Fonction gyroscope

La fonction gyroscope vous permet de contrôler l'Arwing en déplaçant la console Nintendo 3DS. Lorsque vous utilisez la fonction gyroscope, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous et tenez la console fermement à deux mains. Veuillez éviter de déplacer la console de manière brutale.

CONTRÔLER L'ARWING

De manière générale, les descriptions de ce mode d'emploi font référence aux commandes de type A.

Pad circulaire

- ◀ ▶ Tourner
- ⬆ ⬇ Monter / Descendre

Fonction gyroscope

Vous pouvez également tourner, monter ou descendre en déplaçant la console. Si le gyroscope semble mal calibré, tenez la console en position neutre et appuyez sur **B**.



Tourner



Monter / Descendre

Écran inférieur (écran tactile)

- Recevoir un message (si un message est disponible)

Croix directionnelle

- ⬆ ⬇ Looping
- ⬆ ⬇ Demi-tour
- ⬆ ⬇ Changer de vue

Écran supérieur



HOME Bouton HOME

Afficher le menu HOME

Commandes des menus

- Effectuer une sélection
- Ⓐ Confirmer

- Ⓑ Annuler / Retour
- Toucher l'écran tactile Confirmer une sélection

Note : Lors d'une partie, rabattez le couvercle de la console Nintendo 3DS si vous désirez activer le mode veille et réduire la consommation de la batterie. Ouvrez le couvercle de la console pour désactiver le mode veille.

Y Bouton Y

- Lancer ou faire exploser une bombe

X Bouton X

- Turbo
- Looping (tout en montant)

Ajuster la profondeur de l'effet 3D

- L Bouton L
- R Bouton R

- Incliner l'Arwing à gauche et à droite
- Tonneau (appuyer deux fois)

A Bouton A

- Laser

B Bouton B

- Frein
- Demi-tour (tout en montant)

START START

- Afficher le menu de pause

Autres véhicules (utilisés dans certaines missions)

Landmaster (char d'assaut)

Les commandes sont presque les mêmes que pour l'Arwing. Faites monter ou descendre le canon du char d'assaut avec **○**. Inclinez le char d'assaut avec **⬅** ou **➡**. Volez en maintenant à la fois **⬅** et **➡** enfoncés.

Note : Faire un tonneau avec le Landmaster ne repousse pas les tirs de l'ennemi. De plus, voler et incliner le char d'assaut utilisent la jauge de turbo **▶** page 28.



Blue-Marine (sous-marin)

Les commandes sont presque les mêmes qu'avec l'Arwing. Appuyez sur **○** pour lancer des torpilles. Les tirs chargés sont impossibles avec le Blue-Marine.



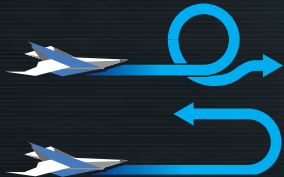
Virer

Si vous maintenez **L** ou **R** enfoncé pour incliner l'Arwing tout en tournant à gauche ou à droite, vous virerez rapidement.

Loopings et demi-tours

Utilisez le turbo en même temps que vous montez à l'aide du pad circulaire pour effectuer un looping. Utilisez le frein en même temps que vous montez pour effectuer un demi-tour. Vous pouvez également appuyer sur **+** pour faire un looping et sur **+** pour faire demi-tour.

Note : Les demi-tours et loopings sont seulement possibles en mode combat ciblé.



Jauge de turbo

Le turbo, le frein, les loopings et les demi-tours utilisent la jauge de turbo. Lorsque la jauge de turbo est complètement rouge, ces techniques ne peuvent pas être utilisées jusqu'à ce que la jauge se réinitialise.

Tirs chargés et missiles guidés

Si vous maintenez **A** enfoncé, la couleur du viseur changera. Appuyez sur **A** de nouveau et rapidement pour effectuer un tir chargé puissant. De plus, si vous arrivez à placer un ennemi dans le viseur au moment où vous chargez votre tir, la couleur du viseur changera et votre cible sera verrouillée. Si vous appuyez rapidement sur **A** ou **Y** de nouveau, votre tir chargé ou votre bombe pourchasseront l'ennemi.

Tonneau

Appuyez deux fois sur **L** ou **R** pour faire un tonneau. Cela dévie également les tirs de l'ennemi.



ÉCRANS DE JEU

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Sur l'écran supérieur, vous pouvez voir votre véhicule, l'Arwing (ou le Landmaster ou le Blue-Marine), et les alentours. L'écran inférieur vous montre les messages reçus ainsi que d'autres informations.

ÉCRAN DE MISSION (MODE AVENTURE)

Anneaux d'or traversés ▶ page 33

Jauge de bouclier

Elle indique la quantité de dégâts que votre véhicule peut subir.

Pointage actuel

Jauge de bouclier de l'ennemi

S'affiche lors d'un combat contre un boss.

Viseur
(direction des tirs)



Les tirs traversent les deux cadres du viseur.

Véhicules restants

Jauge de turbo

Bombes restantes

Radar

S'affiche en mode combat ciblé.

État des ailes

Si vous subissez beaucoup de dégâts et que vous perdez une aile, votre laser retrouvera sa puissance de base et les performances de votre Arwing diminueront.

MODE AVENTURE

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Réussissez les missions (planètes) pour progresser au fil de l'histoire principale du jeu. Vous incarnez Fox McCloud et vous devrez diriger l'unité Star Fox lors des batailles, et combattre pour atteindre la confrontation finale sur Venom.

PROGRESSION DANS LE MODE AVENTURE

De mission en mission, progressez pour suivre l'histoire du jeu, en commençant par Corneria. Un boss se trouvera à la fin de la plupart des missions. Remplissez certaines conditions, telles que vaincre le boss, pour avancer vers la mission suivante. En fonction de vos actions, votre chemin vers Venom pourrait varier. Les missions, les éléments de l'histoire et la difficulté pourraient fluctuer selon l'itinéraire emprunté.



Finir une mission (MISSION TERMINÉE et MISSION ACCOMPLIE)

Lorsque vous finissez une mission, le pointage réalisé, le nombre de véhicules restants et l'état de vos coéquipiers s'affichent. Vos boucliers et vos ailes sont également réparés.

Note : L'itinéraire emprunté change selon que MISSION TERMINÉE ou MISSION ACCOMPLIE s'affiche à la fin de chaque mission.



Pointage total

C'est le total des points acquis durant les missions que vous avez finies. Tous les 100 points, vous obtiendrez un véhicule supplémentaire.

Écran de la carte



Avant de commencer une mission, l'écran de la carte vous permet de consulter votre itinéraire et votre progression. Commencez la prochaine mission en choisissant soit Nouvelle mission, soit Autre mission (lorsque l'option est disponible) sur l'écran inférieur.

Note : Vous pouvez faire tourner la carte en appuyant sur **[L]** ou **[R]** et vérifier vos records en appuyant sur **[X]**.

Carte et itinéraire actuel

La couleur de l'itinéraire emprunté vous indique sa difficulté dans l'ordre suivant (du plus facile au plus difficile) : bleu, jaune et rouge ▼ indique la prochaine mission.

Informations sur les missions

Le nombre indique les points marqués. Les lettres correspondent aux coéquipiers restants lorsque vous avez fini la mission ► [page 34](#).



Statut actuel

Pointage total (nombre total de points)
Record (meilleur pointage)
Nombre d'Arwing restants

Options de l'écran inférieur

Nouvelle mission	Commencer la prochaine mission.
Autre mission	Choisir de jouer à une mission plus facile.
Dernière mission	Recommencer la dernière mission que vous avez finie. Si vous choisissez de recommencer une mission, vous perdrez un véhicule.
Menu principal	Retourner au menu principal (votre progression sera sauvegardée).

MODE À DÉFILEMENT 3D PRÉDÉFINI ET MODE COMBAT CIBLÉ

Il y a deux modes de combat durant les missions. Les modes alternent automatiquement selon les conditions et l'environnement.

Mode à défilement 3D prédéfini

Vous volez dans une direction prédéfinie. Si vous passez un point de contrôle, vous recommencerez à partir de celui-ci si vous êtes abattu.



Mode combat ciblé

Vous pouvez voler dans n'importe quelle direction. Si vous volez trop loin dans une certaine direction, vous ferez automatiquement demi-tour.



Appareil abattu et fin de partie

Lorsque vous subissez des dégâts, votre jauge de bouclier se vide. Si votre jauge de bouclier se vide complètement, votre appareil est abattu, vous perdez un véhicule, et devez recommencer la mission (ou reprendre à partir d'un point de contrôle). Si votre appareil est abattu alors qu'il ne vous reste aucun véhicule de réserve, la partie prend fin.

Note : En mode Nintendo 3DS, vous pouvez choisir de continuer à la fin de la partie.

Si la partie se termine et que vous choisissez de ne pas continuer, votre pointage et votre nom seront enregistrés dans les records si vous avez réalisé l'un des 10 meilleurs pointages.

OBJETS

Les objets suivants sont présents dans les missions du mode Aventure. Les conteneurs de ravitaillements apparaîtront après avoir reçu un message de ROB.



Anneau d'argent : Remplit une partie de votre jauge de bouclier.



Étoile de bouclier : Remplit une grande partie de votre jauge de bouclier.



Anneau d'or : Remplit en partie votre jauge de bouclier. Ramassez-en trois pour augmenter la capacité de votre jauge de bouclier. Si vous en ramassez trois de plus, vous gagnerez un véhicule supplémentaire.



Bombe : Fournit une bombe supplémentaire.



Laser : Améliore la puissance de votre laser.



Ailes : Répare les ailes endommagées.



Conteneur : Tirez dessus pour faire apparaître divers objets de ravitaillement.



Menu de pause

Appuyez sur **[START]** durant une mission pour afficher le menu de pause. Vous pouvez choisir de redémarrer une partie (ce qui utilisera l'un de vos véhicules restants), vérifier les paramètres de commandes, ou revenir au menu principal.

Note : En modes Nintendo 64 et expert ou lors d'une partie en tant qu'invité, vous ne pourrez pas suspendre votre partie durant une mission.




Options des commandes

De gauche à droite : **[C]** haut / bas (normal ou inversé), fonction gyroscope activée / désactivée, et viseur activé / désactivé. Touchez l'icône pour modifier le paramètre désiré.



VOS COÉQUIPIERS

Dans chacune des missions, trois coéquipiers combattent à vos côtés. La première lettre du prénom de chaque coéquipier apparaît au-dessus de leur vaisseau durant les missions.

	[P] Peppy	Il donne divers conseils sur la stratégie à suivre et sur les points faibles de l'ennemi.
	[S] Slippy	Lors des combats contre les boss, Slippy analyse la jauge de bouclier du boss. Si Slippy n'est pas dans les alentours, la jauge de bouclier du boss ne sera pas affichée.
	[F] Falco	Falco est essentiel pour trouver d'autres itinéraires. S'il est dans les parages, vous aurez beaucoup plus de chances de découvrir un chemin différent.



Coéquipiers H.S.

Lorsque la jauge de bouclier d'un coéquipier se vide complètement, il s'enfuit du combat. Faites bien attention, car les coéquipiers qui s'enfuient ne participeront pas à la mission suivante (leur véhicule sera en réparation). Vous pouvez vérifier l'état des appareils de vos coéquipiers à tout moment dans le menu de pause.

Note : Lorsque vous réussissez une mission, si vous avez marqué assez de points, la jauge de bouclier des coéquipiers qui ne se sont pas enfuis sera restaurée.



Jauge de bouclier
du coéquipier

En réparation /
a quitté le combat

MODE COMBAT

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter lors de batailles en mode combat ciblé. En mode Combat à un joueur, celui-ci affronte trois adversaires contrôlés par l'ordinateur. Grâce au mode téléchargement, jusqu'à quatre amis peuvent jouer ensemble grâce à la communication sans fil locale s'ils sont à portée, et combattre en utilisant chacun leur propre console Nintendo 3DS.

MODE TÉLÉCHARGEMENT

En mode téléchargement, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter en utilisant une seule carte de jeu.



Console avec la carte de jeu

À partir du menu principal **page 24**, sélectionnez Combat, puis Mode téléchargement. Lorsque les autres joueurs ont rejoint la partie via le mode téléchargement, sélectionnez Commencer la partie et le téléchargement des données nécessaires commencera pour les autres joueurs.



Consoles sans carte de jeu

Dans le menu HOME, sélectionnez Mode téléchargement, puis Démarrer **1**. Ensuite, touchez Nintendo 3DS, puis Star Fox 64 3D **2**.



COMMENCER UN COMBAT

Après avoir réglé vos paramètres de commandes, choisissez si vous désirez activer ou non la fonction gyroscope. Ensuite, choisissez un type de combat parmi les trois suivants :

Survie	Combattez pour essayer d'être le seul survivant. S'il reste plusieurs pilotes à la fin du temps alloué, il y aura une prolongation.
Pointage	Marquez des points en détruisant vos adversaires. Le pilote qui atteint l'objectif de points en premier l'emporte.
Temps	Marquez des points en détruisant vos adversaires. Le pilote qui a le plus de points à la fin du temps alloué l'emporte.

Paramètres du combat

À l'exception des paramètres d'icônes des rivaux et du niveau de bouclier, c'est le joueur qui a la console avec la carte de jeu qui choisira les paramètres du combat. Une fois que les paramètres ont été réglés, touchez OK.

Temps / Pointage	Choisissez la limite de temps ou le nombre de points à atteindre pour gagner.
Bonus	Choisissez si vous voulez que des objets bonus soient disponibles durant le combat.
Ordinateur	Réglez le niveau de difficulté des personnages contrôlés par l'ordinateur (disponible uniquement lorsque moins de quatre joueurs participent au combat).
Niveau	Choisissez un niveau pour le combat. Vous pouvez également choisir Aléatoire.
Icônes rivaux	Choisissez d'afficher les icônes des adversaires en permanence, ou seulement lorsqu'ils sont proches.
Bouclier	Les joueurs doués peuvent décider de jouer avec une jauge de bouclier plus petite, pour relever un défi supplémentaire contre les joueurs dont le niveau est plus faible.



Bonus



Si le paramètre Bonus est réglé sur Avec, des objets marqués d'un ? (comme illustré ci-dessus) apparaîtront lors d'un combat. Le joueur qui vole à travers recevra un objet bonus sélectionné de manière aléatoire. Appuyez sur pour utiliser un bonus.

ÉCRAN DE COMBAT

Couronne



Indique le personnage qui est en première position.

Position actuelle

Informations des joueurs

L'état des jauges de bouclier, les pointages, les classements actuels et les objets sont affichés.



Objet

S'affiche lorsqu'un objet a été ramassé. Appuyez sur pour utiliser ce dernier.

Options des commandes

Ce sont les mêmes options que celles disponibles dans le menu de pause du mode Aventure

► **page 33**



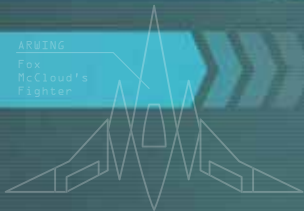
Mode téléchargement : photos et vidéos

Lors d'un combat via le mode téléchargement, vous pouvez utiliser l'appareil photo numérique intérieur pour vous filmer et vous photographier et transmettre les images aux joueurs avec qui vous avez choisi de jouer. Si vous choisissez d'activer cette fonction du mode Combat, veuillez noter que des photos et vidéos de vous pourraient être prises et être vues par d'autres personnes participant à la partie. Si vous ne voulez pas que des photos ou vidéos de vous soient vues par d'autres personnes, veuillez ne pas activer cette fonction en choisissant Non lorsqu'il vous est proposé d'utiliser l'appareil photo pour vous filmer ou vous photographier. Nous vous conseillons de ne pas participer à des parties de jeu interactif avec des personnes que vous ne connaissez pas.

Note : Vous pouvez également bloquer l'utilisation de cette fonction via les paramètres de contrôle parental, dans les paramètres de la console (accessibles depuis le menu HOME).

NOTES

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter



NINTENDO® GAME MANUAL